

Nome

Jogos e Produção do Conhecimento

Nível

Obrigatória

MESTRADO PROFISSIONAL

SIM

NÃO (x)

Áreas de concentração

Ensino de Ciências e Matemática

Carga Horária

60

Número de Créditos

04

Ementa:

História dos Jogos; Fundamentos Filosóficos dos Jogos; Classificações e Tipologias dos Jogos; Relação entre Jogo, Esporte, Arte e Cultura; Jogos e Criatividade; Jogos na Educação; Jogos e Tecnologia; Estudos de Caso.

Bibliografia:

BIBLIOGRAFIA (GERAL) OU DE USO DA DISCIPLINA:

BÁSICA:

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. 5 ed. 2 imp. São Paulo, SP: Perspectiva, 2005.

RETONDAR, J. J. M. Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SANTAELLA, L.; FEITOSA, M. (Orgs.). Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2009.

COMPLEMENTAR:

FILGUTH, R. (Org.). A importância do xadrez. Porto Alegre, RS: Artmed, 2007.

SHENK, D. O jogo imortal: o que o xadrez nos revela sobre a guerra, a arte, a ciência e o cérebro humano. Trad. Roberto Franco Valente. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar Ed., 2007.

SINGER, D. G.; SINGER, J. L. Imaginação e jogos na era eletrônica. Trad. Gisele Klein. Porto Alegre, RS: Artmed, 2007.

BIBLIOGRAFIA ADICIONAL (além da complementar, caso seja possível incluir mais de três):

NIETZSCHE, F. Vontade de potência. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

PEREIRA, Kariston; MAIA, L. F. J. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. O raciocínio abduutivo no jogo de xadrez: a contribuição do conhecimento, intuição e consciência da situação para o processo criativo. 2010. 513 p. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, 2010. Disponível em: <http://btd.egc.ufsc.br/?p=858>